

## Teaching Style and Active Learning Application in Dynamic Skills Subject for Realization 21 st Century Learning

### Aplikasi Gaya Pengajaran dan Pembelajaran Aktif dalam Subjek Kemahiran Dinamika bagi Merealisasikan Pendidikan Abad ke-21

Asmawati Mohamad Ali<sup>a\*</sup>, Norizal Abdul Karim@SAB<sup>b</sup>, Anita Mohamed<sup>b</sup>, Noraihan Ismail<sup>b</sup>

<sup>a</sup>Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak, Malaysia

<sup>b</sup>Unit Kemahiran Dinamika, Jabatan Sastera Ikhtisas, Kolej Matrikulasi Pahang, KPM, Malaysia

\*Corresponding author: asmawati@kmp.h.matrik.edu.my

#### Abstract

Suitability of determining the approach, methods, techniques and strategies that are being applied in teaching and learning session is closely related to curriculum implementer. Academic lecturers not only determine the design and development of elements contained in the subjects but also they act as the assessor and examiner of the learning outcome. The implementation of active learning is one of the elements in 21<sup>st</sup> Century Learning concept. This research used qualitative methodology with interviews and observation among matriculation students. The data of semi-structured interview were analysed in verbatim while the observation is being done using checklist form. Generally, the finding of this study shows that active learning activities are suitable to be applied especially in etiquette practical at the dining table, event organization, interview session and public speaking. The learning outcome of these activities was also assessed to develop generic skills from students' and lecturers' perspective.

*Keywords:* Teaching style; active learning; 21<sup>st</sup> century learning, soft skills (generic) and learning outcome.

#### Abstrak

Kesesuaian penentuan pendekatan, kaedah, teknik serta strategi yang diaplikasikan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) berhubung rapat dengan pelaksana kurikulum. Pensyarah akademik bukan sahaja menentukan reka bentuk dan pembangunan elemen-elemen yang terkandung dalam subjek malah mereka juga bertindak selaku pentaksir serta penilai terhadap hasil pembelajaran (*learning outcome*). Pelaksanaan pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan salah satu elemen yang terkandung dalam konsep Pendidikan Abad ke-21 (PAK-21). Kajian ini menggunakan metodologi kualitatif secara temu bual dan pemerhatian dalam kalangan pelajar matrikulasi. Kutipan data temu bual separa berstruktur dianalisis secara verbatim manakala pemerhatian menggunakan borang senarai semak. Secara umumnya, dapatan kajian menunjukkan aktiviti-aktiviti pembelajaran aktif bersesuaian untuk diaplikasikan khususnya dalam amali etiket di meja makan, penganjuran majlis, sesi temu duga dan pengucapan awam. Hasil pembelajaran terhadap aktiviti-aktiviti ini juga ditaksirkan berupaya untuk mengembangkan kemahiran insaniah (generik) dari perspektif pensyarah dan para pelajar.

*Kata kunci:* Gaya pengajaran; pembelajaran aktif; Pendidikan Abad ke-21, kemahiran insaniah (generik) dan hasil pembelajaran.

© 2018 Penerbit UTM Press. All rights reserved

#### 1.0 PENGENALAN

Umum mengetahui bahawa objektif ke-2 perancangan jangka panjang dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM 2013-2025) ialah aspirasi untuk setiap pelajar yang akan memiliki pengetahuan, kemahiran berfikir, kepimpinan, kemahiran dwibahasa, etika dan kerohanian serta identiti nasional. Terdapat enam ciri utama yang diperlukan oleh setiap pelajar agar berupaya untuk bersaing di peringkat global sejajar dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK).

Hasil pelajar yang ingin dicapai daripada Kerangka Pendidikan Abad Ke-21 (PAK21) menginginkan agar mereka menguasai komponen-komponen yang mengandungi pelbagai kemahiran pembelajaran. Komponen kemahiran tersebut terdiri daripada Kemahiran Hidup dan Kerjaya; Kemahiran Belajar dan Inovasi (4Cs-Pemikiran Kritis, Komunikasi, Kolaboratif & Kreativiti); Kemahiran Maklumat, Media dan Teknologi; serta Subjek Teras (3Rs) di samping Tema Abad Ke-21. Manakala sistem sokongan pula meliputi aspek-aspek yang membantu kepada proses pembelajaran seperti Persekitaran Pembelajaran; Pembangunan Profesional; Kurikulum dan Pengajaran; serta Standard dan Pentaksiran.

Kemahiran Dinamika dalam Program Matrikulasi KPM merupakan subjek wajib yang diambil oleh para pelajar selain Pendidikan Islam dan Moral serta Kokurikulum. Komponen utama dalam subjek Kemahiran Dinamika ini telah diselaraskan dengan kehendak serta keperluan FPK yang relevan dengan pendidikan masa kini seperti PAK-21. Subjek ini berbentuk kemahiran insaniah (*soft skills*) atau

generik yang meliputi aspek ketrampilan diri, kemahiran bergaul bersama anggota masyarakat, interpersonal, berkongsi pengetahuan, kepimpinan, kemampuan berunding, suasana kerja dalam pelbagai situasi serta memupuk jati diri dan patriotisme (Panduan PdP Pensyarah Kolej-Kolej Matrikulasi BMKPM, 2015).

## ■2.0 TINJAUAN LITERATUR

Limitasi terhadap tinjauan literatur dalam kajian ini hanya melibatkan Gaya Pengajaran dan Pembelajaran Aktif, Kurikulum dan Pengajaran, Pendidikan Abad Ke-21 dan Kemahiran Insaniah (*soft skills*) sahaja.

### Gaya Pengajaran dan Pembelajaran Aktif

Kajian oleh para sarjana barat menunjukkan bahawa kadar pengingatan bagi setiap individu khususnya pelajar berbeza-beza mengikut pelaksanaan aktiviti. Kadar pengingatan ini akan ditingkatkan sekiranya dikonseptualkan secara praktis. Dapatan umum kajian lepas seperti jadual 1 di bawah mendapati bahawa pelaksanaan aktiviti-aktiviti berikut memberikan kesan ke atas pembelajaran:

**Jadual 1** Kadar Pengingatan Mengikut Pelaksanaan Aktiviti

Aktiviti Pembelajaran	Peratus Ingatan
Membaca	10%
Mendengar	20%
Melihat	30%
Mendengar dan Melihat	50%
Menyebut	80%
Menyebut dan Membuat	90%

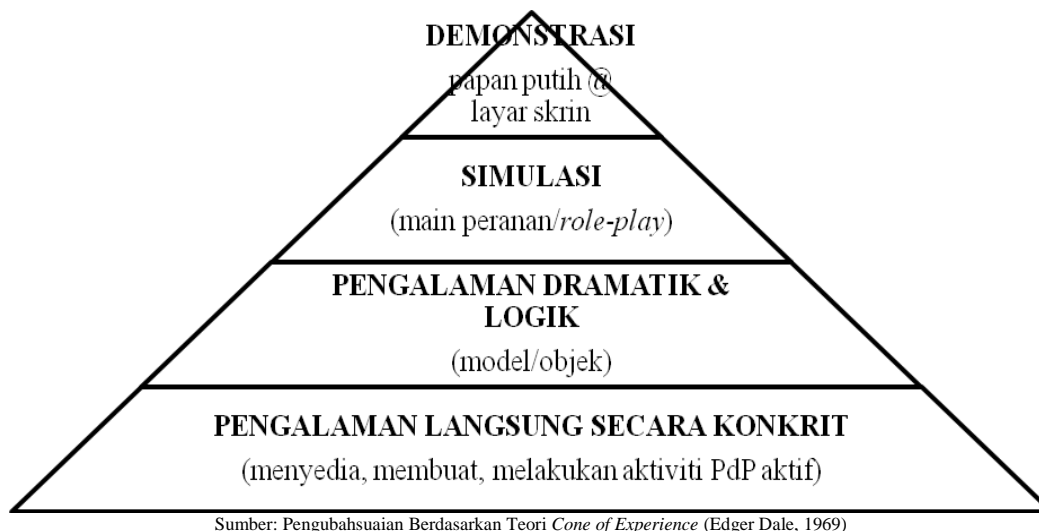
(Sumber: Ikhsan dan Norila, 2014)

Kepelbagaian teknik memberikan pelbagai manfaat yang membolehkan penilai khususnya dalam golongan pendidik mentaksir tahap penguasaan pelajar dengan lebih mudah dan cepat. Proses pembelajaran ini membolehkan pelajar lebih memahami pencapaian mereka setelah mengikutinya secara amali. Terdapat implikasi yang lebih positif dalam kalangan pelajar setelah mengikuti pembelajaran aktif dengan pelbagai teknik interaktif berbanding hanya menjadi pendengar pasif sepanjang sesi PdP berlangsung. Teknik interaktif ini menjadikan situasi sesi PdP yang lebih menyeronokkan (*fun*) ke arah keberkesanan pembelajaran (Thomas, 1993; Alison Morrison, 2001; Silberman, 1996; VanGundy, 2005; dan Watkins, 2005). Oleh itu, keperluan terhadap kepelbagaian teknik seperti penggunaan alat berfikir dalam kurikulum Kemahiran Dinamika telah dikaji dan dinilai sebagai salah satu pendekatan PdP aktif yang relevan untuk diaplikasikan (Asmawati, Noraihan, Norizal dan Anita, 2014).

### Kurikulum dan Pengajaran

Pendekatan integrasi dalam kurikulum lepasan sekolah menengah ini melibatkan beberapa skop seperti adaptasi terhadap sesuatu elemen ke dalam kurikulum sedia ada (*adapting an existing curriculum*). Pendekatan integrasi ini merangkumi elemen-elemen yang telah dikenal pasti dan terpilih yang akan diintegrasikan ke dalam subjek sedia ada yang menggalakkan rentasan disiplin. Contohnya nilai-nilai murni, Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif (KBKK), elemen patriotisme, kemahiran komunikasi dan pengurusan maklumat, etiket dan moral diintegrasikan melalui pendekatan adaptasi dalam subjek wajib Program Matrikulasi iaitu Kemahiran Dinamika. Selain itu, pendekatan integrasi turut melibatkan prosedur membina kurikulum baru (*creating a new curriculum*). Pendekatan ini dibentuk melalui suatu mata pelajaran baru yang akan dibentuk di dalamnya yang mengandungi elemen-elemen yang hendak diintegrasikan (Passe, 1999). Misalnya, subjek Kemahiran Dinamika merupakan gabungan kepada elemen mata pelajaran Kemahiran Komunikasi dan Kenegaraan Malaysia di peringkat Pengajian Diploma. Manakala subjek wajib Pengajian Am dan Kertas Projek calon STPM dalam kalangan pelajar tingkatan enam.

Penggabungan menurut Ikhsan dan Norila (2014) dalam Rajah 1 merupakan proses menggabungkan pelbagai bidang kemahiran bagi menghasilkan suatu pelajaran yang integratif serta bersifat menyeluruh (*holistic*). Terdapat beberapa pencapaian objektif yang terkandung dalam proses PdP iaitu kepelbagaian penguasaan kemahiran yang relevan dalam sesuatu masa PdP, keberkesanan sesuatu proses PdP dapat ditingkatkan, lebih menarik minat dalam kalangan pelajar, proses PdP pelajar menjadi lebih bermakna serta memberikan lebih ruang dan peluang bagi pertumbuhan di samping perkembangan pelajar berlangsung secara seimbang dan menyeluruh.



**Rajah 1** Cadangan susunan asas kaedah-kaedah pengajaran mengikut darjah penglibatan pelajar

### Pendidikan Abad ke-21 (PAK21)

Aspek pembelajaran yang berkesan dalam PAK21 menekankan tentang perancangan dengan rapi. Perancangan ini berdasarkan ketetapan objektif, isi pelajaran, strategi, kejelasan pendekatan serta kerelevanan bahan-bahan pengajaran. Pemilihan isi pelajaran, aktiviti serta bahan-bahan pembelajaran bersifat kontekstual yang bermakna dan memberikan implikasi positif kepada para pelajar. Kepelbagaian penggunaan strategi, pendekatan, kaedah dan teknik disebabkan oleh perbezaan individu.

Aktiviti PdP yang berpusatkan pelajar seperti teknik-teknik interaktif dalam pembelajaran aktif dijadikan sebagai fokus utama dalam proses pendidikan. Oleh itu, wujudnya hubungan interaktif di antara guru dengan para pelajar serta dalam kalangan pelajar dengan pelajar yang lain. Penerapan nilai-nilai secara eksplisit, implisit atau insidental merentas kurikulum dalam aktiviti-aktiviti pembelajaran (Ikhsan dan Norila, 2014).

### Kemahiran Insaniah (*soft skills*) atau Kemahiran Generik

Kajian oleh sarjana luar negara dan sarjana tempatan tentang kemahiran insaniah atau kemahiran generik juga dikaitkan dengan konsep kecerdasan pelbagai (*multiple intelligence*). Konsep kecerdasan pelbagai ini dikatakan perlu diberikan lebih penekanan dalam kurikulum (Ikhsan dan Rohizani, 2010). Malah Elemen Merentas Kurikulum (EMK) Kemahiran Insaniah juga dinilai bagi subjek wajib Pengajian Am dalam kalangan pelajar tingkatan enam. Kemahiran Belajar Untuk Belajar merupakan antara sub topik utama bagi calon-calon STPM. Selain itu, Kemahiran Seumur Hidup yang juga terkandung dalam kemahiran generik dan PAK21 merupakan antara kemahiran yang perlu dikembangkan agar para pelajar lebih peka dengan teknik-teknik pembelajaran berkesan (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2001). Dapatan kajian kes yang lepas menunjukkan yang para pensyarah turut berhadapan dengan isu-isu serta cabaran dalam meningkatkan tahap penguasaan *soft skills* pelajar (Asmawati dan Mohamad Syahrul, 2012).

EMK Kemahiran Berfikir Secara Kreatif dan Kritis (KBKK) serta Kemahiran Menyelesaikan Masalah (*problem based learning*-PBL) saling berkait di antara satu sama lain. Malah aspek tentang keperluan memperkasakan kemahiran berfikir aras tinggi dalam pengajaran dan pembelajaran Kemahiran Dinamika juga telah dibincangkan (Asmawati dan Anita, 2010). Sementara itu, Kemahiran Kecerdasan Pelbagai oleh Gardner terdiri daripada kecerdasan verbal-linguistik, logik-matematik, muzik, ruang, kinestetik, interpersonal, intrapersonal dan naturalis. Elemen Kemahiran Generik pula merupakan elemen-elemen kemahiran komunikasi berkesan; memilih dan menganalisis maklumat; kemahiran dalam penggunaan teknologi; kebolehan membuat perancangan dan mengelolakan aktiviti; berupaya melakukan kerja dalam kumpulan; berupaya menyelesaikan masalah; berkebolehan mengurus; berkebolehan menggunakan idea; kebolehan memahami budaya; serta mempunyai literasi maklumat.

### ■3.0 OBJEKTIF

Terdapat dua objektif utama yang ingin dicapai menerusi kajian ini iaitu:

- 3.1 Apakah gaya PdP yang bersesuaian dalam subjek wajib Kemahiran Dinamika bagi merealisasikan PAK21?
- 3.2 Bagaimanakah elemen-elemen kemahiran insaniah dapat ditaksirkan dalam kalangan pelajar melalui pembelajaran aktif?

### ■4.0 METODOLOGI

Kajian ini menggunakan metodologi kualitatif secara temu bual dan pemerhatian dalam kalangan pelajar matrikulasi. Kutipan data temu bual separa berstruktur dianalisis secara verbatim manakala pemerhatian menggunakan borang senarai semak. Instrumentasi utama dalam kajian ini terdiri dalam kalangan ahli pasukan penyelidik.

Peserta kajian terdiri dalam kalangan 10 pelajar matrikulasi Program Dua Tahun (PDT) yang telah ditemu bual oleh pasukan penyelidik. Triangulasi kajian bukan sahaja mengkaji dari perspektif pelajar tetapi turut ditaksir dan dinilai oleh 4 pensyarah Unit Kemahiran Dinamika.

## ■5.0 DAPATAN KAJIAN

Kesesuaian gaya PdP yang diaplikasikan dalam subjek wajib Kemahiran Dinamika bagi merealisasikan PAK21 berdasarkan persepsi 10 orang pelajar Program Dua Tahun (PDT) adalah seperti berikut:

P1: Kaedah pembentangan kerana melalui pembentangan pelajar akan mudah faham. Cadangan Penambahbaikan: Menyediakan hadiah kepada yang menjawab dengan betul.

P2: Kaedah kuliah atau syarahan, inkuiri penemuan, perbincangan, permainan, simulasi, pembentangan, projek, demonstrasi, main peranan dan sumbangsaran kerana kaedah-kaedah tersebut dapat difahami dengan lebih berkesan dalam pembelajaran. Cadangan Penambahbaikan: Kepelbagaian kaedah pengajaran diperlukan oleh para pensyarah.

P3: Kaedah perbincangan dalam sesi PdP akan lebih membantu pelajar supaya lebih fokus. Selain itu, kaedah kuliah atau syarahan, simulasi, pembentangan, main peranan dan sumbangsaran juga bersesuaian. Cadangan Penambahbaikan: Tiada.

P4: Kaedah sumbangsaran dipilih kerana bagi saya, kaedah tersebut akan nampak lebih menarik. Kaedah kuliah atau syarahan agak membosankan. Cadangan Penambahbaikan: Perbanyakkan permainan.

P5: Kaedah sumbangsaran lebih santai dan menarik minat. Manakala kaedah permainan kurang membantu saya. Cadangan Penambahbaikan: Tiada.

P6: Kaedah sumbangsaran kerana bagi saya kaedah tersebut nampak menarik. Kaedah kuliah atau syarahan biasa agak membosankan dan kurang seronok. Cadangan Penambahbaikan: Perbanyakkan benda yang menyeronokkan dan tidak membosankan.

P7: Kaedah sumbangsaran kerana lebih santai dan menarik perhatian. Cadangan Penambahbaikan: Tiada.

P8: Kaedah kuliah atau syarahan untuk memudahkan saya untuk belajar dan meningkatkan lagi pembelajaran. Saya kurang meminati kaedah perbincangan. Cadangan Penambahbaikan: Pensyarah perlu menerangkan dengan lebih yakin sesuatu topik supaya pelajar dapat memahami.

P9: Kaedah kuliah atau syarahan untuk memudahkan saya untuk belajar dan meningkatkan lagi pembelajaran. Cadangan Penambahbaikan: Pensyarah perlu menunjukkan video tentang sesuatu topik sebab setiap pelajar mempunyai cara belajar yang tersendiri.

P10: Kaedah permainan lebih menarik minat. Kaedah inkuiri penemuan dan kuliah syarahan kurang saya minati. Cadangan Penambahbaikan: Tiada.

Berdasarkan analisis dapatan secara temu bual terhadap peserta kajian, kesesuaian gaya PdP yang diaplikasikan dalam subjek wajib Kemahiran Dinamika bagi merealisasikan PAK21 merujuk kepada pelbagai kaedah merangkumi pembentangan; kuliah atau syarahan; inkuiri penemuan; perbincangan; permainan; simulasi; pembentangan; projek; demonstrasi; main peranan dan sumbangsaran. Peserta kajian berpandangan bahawa kaedah sumbangsaran adalah lebih menarik, lebih santai dan mudah untuk difahami. Seterusnya kaedah kuliah atau syarahan pula merupakan pilihan pelajar dalam proses PdP. Kaedah pembentangan dan permainan menjadi pilihan ketiga oleh para peserta kajian. Kaedah inkuiri penemuan; perbincangan; simulasi; projek; demonstrasi dan main peranan kurang menjadi pilihan para pelajar. Walaupun terdapat dalam kalangan peserta kajian yang memilih kaedah kuliah atau syarahan sebagai pilihan kedua, namun terdapat beberapa pendapat pelajar yang merasakan kaedah ini agak membosankan dan kurang seronok untuk sesi PdP.

Beberapa cadangan penambahbaikan yang disarankan oleh pelajar ialah mempelbagaikan teknik dan kaedah pembelajaran, menyediakan hadiah dalam kaedah permainan, memperbanyakkan kaedah permainan, menyediakan video yang berkaitan tentang tajuk yang diajar dan menerangkan tajuk dengan lebih yakin. Kesimpulannya, para pelajar sememangnya lebih berminat kepada kaedah yang memerlukan komunikasi daripada kedua-dua pihak dan penggunaan domain psikomotor. Pembelajaran yang berfokuskan terhadap peranan kognitif semata-mata menjadi kurang menarik kepada para pelajar kerana kaedah tersebut dianggap membosankan, tidak menarik dan tidak menyeronokkan. Kepelbagaian kaedah yang digunakan dalam penyampaian PdP memberikan kesan yang positif kepada pelajar dan penglibatan mereka secara menyeluruh.

Rumusan dapatan umum daripada persepsi pelajar merangkumi perkara-perkara berikut iaitu aktiviti PdP yang diharapkan agar menjadi lebih menarik, para pelajar menjadi lebih ceria di samping penglibatan mereka secara aktif, kerjasama yang lebih progresif, pelajar lebih memahami untuk dihubungkan dengan pengetahuan lain, penguasaan ilmu lebih meluas disebabkan penyampaian pelbagai maklumat sekaligus menjadikan aktiviti-aktiviti sesi PdP yang lebih produktif.

Jadual 2 Aplikasi PdP aktif, ciri-ciri dan elemen-elemen dalam kemahiran abad ke-21

TOPIK	PEMBELAJARAN AKTIF (APLIKASI YANG DIGUNAKAN)	CIRI – CIRI PEMBELAJARAN AKTIF	CIRI-CIRI PAK21 PENSYARAH KD	CIRI-CIRI PAK21 (Sumber: BPSH)	ELEMEN DALAM KEMAHIRAN ABAD KE-21
Etiket di Meja Makan ( <i>Table Manner</i> )	Pensyarah 1 Grafik Informasi	Latihan Atas Talian	Media pembelajaran terarah sendiri	Komunikasi	Kreativiti dan Inovasi
	Pensyarah 2 Simulasi	Arahan berpusatkan pelajar. Kesalahan sebagai perkakas dalam pembelajaran	Berpusatkan pelajar dan Pembelajaran aktif	Pemikiran kritis	Pemikiran kritis dan Penyelesaian Masalah
	Pensyarah 3 Inkuiri penemuan	Pengurusan Sumber Maklumat, Keyakinan diri	Pembelajaran sendiri atau penggunaan komputer	Kreativiti	Komunikasi dan Kolaborasi
	Pensyarah 4 Pembelajaran Kooperatif	Bertanggungjawab pada kumpulan dan diri	Berpusatkan pelajar	Kolaborasi	Kemahiran Sosial dan Antara-Budaya
Penganjuran Majlis ( <i>Event Management</i> )	Pensyarah 1 Aktif visual	Forum diskusi, kolaboratif	Penyelidikan berasaskan projek	Kolaborasi Komunikasi	Fleksibiliti dan mempunyai keupayaan menyesuaikan diri
	Pensyarah 2 Memberi Arahan dan Projek	Refleksi, berkongsi tanggung jawab	Berpusatkan pelajar dan Pembelajaran aktif	Pemikiran kritis kreativiti	Kepimpinan dan Tanggungjawab
	Pensyarah 3 Projek	Inovasi, kerjasama	Pembelajaran kolaboratif	Kolaborasi	Literasi TMK
	Pensyarah 4 Pembelajaran Kooperatif	Bertanggungjawab pada kumpulan dan diri	Berpusatkan pelajar	Kolaborasi	Berinisiatif dan Mempunyai Haluan Diri
Temu duga ( <i>Interview</i> )	Pensyarah 1 Pengalamian berdialog	<i>Learning course, managment system (LMS)</i>	Penyoalan aras tinggi ( <i>HOTS</i> )	Pemikiran kritis	Literasi Maklumat
	Pensyarah 2 Main peranan	Arahan Berpusatkan Pelajar Komuniti Diskusi Menggunakan Masalah Autentik	Pembangunan Kendiri, Pelajar Faham & Mematuhi Arahan serta Bertanggungjawab Terhadap Pelajaran	Pemikiran kritis Kreativiti	Produktiviti dan Akauntabiliti
	Pensyarah 3 Orientasi temuduga	Perkongsian bestari	Pembelajaran aktif	Komunikasi	Pemikiran kritis dan Penyelesaian Masalah
	Pensyarah 4 Pembelajaran Kooperatif	Bertanggungjawab pada kumpulan dan diri	Berpusatkan pelajar	Kolaborasi	Berinisiatif dan Mempunyai Haluan Diri
Pengucapan Awam ( <i>Public Speaking</i> )	Pensyarah 1 Berfikir secara reflektif	Guru pemudahcara	Komunikasi	Komunikasi	Pemikiran kritis dan Penyelesaian Masalah
	Pensyarah 2 Amali	Penilaian Autentik Komuniti Diskusi	Berpusatkan Pelajar, Pembelajaran Aktif, Persekitaran Kondusif, Saling Hormat Menghormati	Pemikiran Kritis Kreativiti	Pemikiran kritis dan Penyelesaian Masalah
	Pensyarah 3 Main peranan	Bina keyakinan diri, kreatif, kerjasama	Pembelajaran kolaboratif	Kolaborasi	Fleksibiliti dan mempunyai keupayaan menyesuaikan diri
	Pensyarah 4 Pembelajaran Kooperatif	Bertanggungjawab pada kumpulan dan diri	Berpusatkan pelajar	Kolaborasi	Kepimpinan dan Tanggungjawab

Jadual 2 di atas menunjukkan aplikasi gaya pengajaran dan pembelajaran aktif yang dilaksanakan oleh 4 pensyarah Kemahiran Dinamika bagi sub topik Etiket di Meja Makan, Penganjuran Majlis, Temu Duga dan Pengucapan Awam. Fokus pengajaran dan pembelajaran subjek Kemahiran Dinamika terbahagi kepada 4 tajuk yang asas iaitu Fokus 1: Etiket di Meja Makan, Fokus 2: Penganjuran Majlis, Fokus 3: Temu duga dan Fokus 4: Pengucapan Awam. Beberapa aplikasi yang diterapkan dalam setiap tajuk yang diajar. Tajuk Etiket di Meja Makan menggunakan grafik informasi, simulasi, inkuiri penemuan dan pembelajaran kooperatif. Kaedah yang digunakan ialah seperti menggunakan talian sebagai asas latihan. Arahan yang diberi secara berpusatkan pelajar memberi ruang kepada pelajar untuk berfikir dan bertindak. Pengurusan sumber maklumat dan nilai kebertanggungjawaban dalam kumpulan turut diterapkan dalam tajuk ini.

Tajuk Penganjuran Majlis menggunakan kaedah diskusi dan kolaboratif dalam menyediakan projek berkumpulan. Perkongsian refleksi dan tanggungjawab di antara ahli kumpulan membantu dalam PAK21. Selain itu, pelajar juga diterapkan dengan konsep inovasi dan saling bekerjasama bagi mengembangkan pembelajaran kooperatif. Tajuk amali Temu duga menerapkan kaedah-kaedah yang hampir sama dengan tajuk Etiket di Meja Makan seperti arahan berpusatkan pelajar serta tanggungjawab kepada kumpulan masing-masing. Perkongsian bestari dibuat dalam pembelajaran aktif. Tajuk Pengucapan Awam menggunakan teknik main peranan dan pemikiran reflektif. Gabungan

penggunaan teknik yang digunakan dalam keempat-empat tajuk ini mengabungkan kaedah yang berpusatkan pelajar. Kaedah berpusatkan pelajar adalah selaras dengan pembelajaran PAK21.

Ciri-ciri PAK21 dapat dikenal pasti dalam sesi PdP pensyarah Kemahiran Dinamika bagi topik-topik tersebut yang bersumberkan BPSH iaitu komunikasi, pemikiran kritis, kreativiti dan kolaborasi. Selain itu, elemen dalam kemahiran abad ke-21 juga dapat dilihat seperti kreativiti dan inovasi, pemikiran kritis dan penyelesaian masalah, komunikasi dan kolaborasi, kemahiran sosial dan antara-budaya, fleksibiliti dan keupayaan menyesuaikan diri, kepimpinan dan tanggungjawab, literasi teknologi maklumat dan komunikasi, berinisiatif dan mempunyai haluan diri, literasi maklumat, produktiviti dan akauntabiliti serta kepimpinan dan tanggung jawab. Ternyata ciri-ciri PdP aktif memiliki persamaan dengan ciri-ciri dan elemen-elemen yang terkandung dalam Kemahiran Abad Ke-21 seperti kreativiti dan inovasi, pemikiran kritis dan penyelesaian masalah, kepimpinan dan lain-lain.

Penglibatan antara pelajar dengan pelajar yang lain juga turut dicerap ketika prosedur pemerhatian dilaksanakan. Galakan penyertaan pelajar oleh pensyarah memberikan implikasi terhadap penglibatan yang lebih aktif sepanjang sesi PdP. Analisis berdasarkan borang senarai semak pemerhatian merumuskan wujudnya tujuh bentuk komunikasi yang menghubungkan antara pensyarah dengan pelajar. Pelaksanaan PAK21 menjadikan hubungan antara pelajar dan pensyarah lebih bermakna. Pelajar jelas lebih menunjukkan minat yang tinggi apabila berlaku perhubungan dua hala antara pensyarah dan pelajar. Perhubungan dua hala memberi kesan yang positif dalam kalangan pelajar kerana mereka lebih jelas dengan isi kandungan pembelajaran yang disampaikan. Pelajar tidak merasa bosan dan lebih berminat dalam mengambil bahagian secara aktif. Suasana pembelajaran juga lebih dirasai dan memberi penekanan yang jelas terhadap semua tajuk yang mereka pelajari. Penglibatan semua pelajar juga memberikan ruang yang lebih menarik untuk sesi pembelajaran dan mengurangkan kekangan pembelajaran lazim seperti membuat bising serta mudah merasa bosan ketika pelaksanaan sesi PnP berlangsung. Elemen-elemen kemahiran insaniah dapat ditaksirkan dalam kalangan pelajar melalui pembelajaran aktif berdasarkan kepada pencerapan pemerhatian menggunakan senarai semak berikut:

**Jadual 3** Senarai semak pemerhatian (*Observation Check List*)

HUBUNGAN PENSYARAH-PELAJAR	PENGLIBATAN PELAJAR
✓ Kelihatan 'hidup'	✓ Pelajar kelihatan bertenaga
✓ Situasi bersemangat	✓ Pelajar tidak berasa bosan
✓ Pensyarah terlibat secara langsung	✓ Pelajar mengambil bahagian secara aktif
✓ Memberikan perhatian	✓ Tidak membuat bising
✓ Menunjukkan minat	✓ Tidak kelihatan gelisah
✓ Menggalakkan penyertaan pelajar	✓ Unsur-unsur kecondan
✓ Sentiasa memberikan penghargaan	
✓ Unsur kecondan	

(Sumber: Disesuaikan dari Sulaiman, 2002)

Jadual 3 di atas menunjukkan borang senarai semak pemerhatian yang melibatkan hubungan di antara pensyarah dan pelajar. Penglibatan antara pelajar dengan pelajar yang lain juga turut dicerap ketika prosedur pemerhatian dilaksanakan. Galakan penyertaan pelajar oleh pensyarah memberikan implikasi terhadap penglibatan yang lebih aktif sepanjang pelaksanaan sesi PdP.

**Jadual 4** Pemerhatian kemahiran fokus dan kemahiran sampingan

KEMAHIRAN FOKUS (TOPIK 1.0 PENGURUSAN KENDIRI DAN 2.0 KEMAHIRAN KOMUNIKASI)	KEMAHIRAN SAMPINGAN (KEMAHIRAN INSANIAH/KEMAHIRAN GENERIK)
SUB TOPIK 1.2.2: ETIKET DI MEJA MAKAN BBM: Set Kutleri, Slaid Persembahan <i>Power Point</i> .	Etiket dan Moral; serta Kemahiran Pengurusan Maklumat ( <i>ICT</i> )
SUB TOPIK 1.2.1: PENGANJURAN MAJLIS BBM: Pengendalian Sesi Mesyuarat, Dokumentasi, Skrip Pengacara dan Teks Ucapan diikuti Raptai	Asas Protokol, Etiket dan Moral; Kemahiran Pengurusan Maklumat ( <i>ICT</i> ); Kemahiran Kepimpinan dan Kerja Berpasukan; serta Kemahiran Menyelesaikan Masalah
SUB TOPIK 2.3: TEMU DUGA BBM: Penulisan Resume/CV, Kerusi dan Meja Panel Penilai serta Calon	Kemahiran Komunikasi Lisan dan Bukan Lisan; Etiket dan Moral; serta Kemahiran Pengurusan Maklumat ( <i>ICT</i> )
SUB TOPIK 2.4: PENGUCAPAN AWAM BBM: Teks ucapan dan persediaan secara <i>Extemporaneous</i> di lapangan awam, Mikrofon, Pembesar Suara serta Rostrum (jika perlu)	Kemahiran Komunikasi interpersonal dan intrapersonal; Etiket dan Moral; serta Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT/ <i>HOTS</i> )

(Sumber: Adaptasi Berdasarkan Panduan PdP Pensyarah Kolej-Kolej Matrikulasi KPM. Kemahiran Dinamika WD011 & WD021, 2015).

Jadual 4 di atas menunjukkan aplikasi gaya pengajaran dan pembelajaran aktif yang dilaksanakan oleh 4 pensyarah Kemahiran Dinamika bagi sub topik Etiket di Meja Makan, Penganjuran Majlis, Temu Duga dan Pengucapan Awam. Kemahiran sampingan terdiri dari elemen-elemen kemahiran insaniah termasuklah etika dan moral, kemahiran pengurusan maklumat (*ICT*), kemahiran kepemimpinan dan kerja berpasukan, kemahiran penyelesaian masalah, kemahiran komunikasi lisan serta penulisan secara intrapersonal dan interpersonal selain kemahiran berfikir aras tinggi. Menerusi pemerhatian didapati hasil pembelajaran yang terdapat dalam sub topik 1.2.2: Etiket di Meja Makan, pelajar dapat mengamalkan etiket di meja makan dan menggunakan set kutleri dengan betul ketika berada di meja makan berbantuan BBM seperti set kutleri dan slaid persembahan *power point*. Secara tidak langsung, kemahiran sampingan yang diperolehi

pelajar ialah amalan etiket dan moral serta kemahiran pengurusan maklumat. Dapatan pemerhatian yang seterusnya, hasil pembelajaran yang terdapat dalam sub topik 1.2.1: Penganjuran Majlis ialah pelajar dapat mengamalkan etiket dalam pelbagai situasi dan tempat. Pelajar dapat menguruskan majlis berbantuan BBM secara mengendalikan sesi mesyuarat, dokumentasi, skrip pengacaraan dan teks ucapan diikuti oleh sesi raptai. Sehubungan itu, kemahiran sampingan yang diperolehi oleh pelajar ialah asas protokol, etiket dan moral, kemahiran pengurusan maklumat, kemahiran kepimpinan dan kerja berpasukan di samping kemahiran menyelesaikan masalah.

Hasil pembelajaran yang terdapat dalam sub topik 2.3: Temu duga, pelajar dapat mengenal pasti persediaan sebelum dan semasa menghadiri temu duga sekaligus mengenal pasti faktor-faktor kejayaan dan kegagalan calon dalam temu duga. Sesi ini berbantuan BBM seperti penulisan resume atau *curriculum vitae* (CV), peralatan mautud kerusi dan meja bagi panel penilai dan juga calon. Oleh itu, kemahiran sampingan yang diperolehi oleh pelajar ialah kemahiran komunikasi lisan dan bukan lisan, etiket dan moral serta kemahiran pengurusan maklumat. Manakala dapatan sesi pemerhatian yang terdapat dalam sub topik 2.4: Pengucapan Awam, hasil pembelajaran yang diinginkan dari pelajar agar dapat melaksanakan pengucapan yang berkesan berbantuan BBM seperti teks ucapan dan persediaan secara rapi (*extemporaneous*) di khalayak ramai, mikrofon, pembesar suara dan juga rostrum (jika perlu). Kemahiran sampingan yang diperolehi oleh pelajar ialah kemahiran komunikasi interpersonal dan intrapersonal, etiket dan moral serta kemahiran berfikir aras tinggi.

Secara ringkasnya, pemerhatian turut serta oleh pasukan penyelidik dijalankan secara khusus berdasarkan kepada dua topik iaitu topik 1.0 Pengurusan Kendiri (sub topik: 1.2.2 Etiket di meja makan dan 1.2.1 Penganjuran majlis) serta topik 2.0 Kemahiran Komunikasi (sub topik: 2.3 Temu duga dan 2.4 Pengucapan awam). Manakala kemahiran sampingan yang diperhatikan pula melibatkan EMK kemahiran insaniah (generik). Elemen-elemen kemahiran insaniah termasuklah etika dan moral, kemahiran pengurusan maklumat (ICT), kemahiran kepimpinan dan kerja berpasukan, kemahiran penyelesaian masalah, kemahiran komunikasi lisan serta penulisan secara intrapersonal dan interpersonal selain kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT/HOTS).



(Sumber: Penggabungan dan Pengintegrasian Berdasarkan Panduan PdP Pensyarah Kolej-Kolej Matrikulasi KPM. Kemahiran Dinamika WD011 & WD021, 2015).

**Rajah 2** Pemerhatian amali pelajar bagi komponen pengurusan sendiri dan kemahiran komunikasi

Rajah 2 di atas menunjukkan pemerhatian turut serta pensyarah dalam pelaksanaan tugas amali atau praktikal pelajar bagi keempat-empat sub topik. Sub topik Etiket di Meja Makan memerlukan pensyarah membuat pemerhatian khusus ke atas pelajar bagi tujuan pentaksiran dan penilaian tahap penguasaan kemahiran pelajar secara simulasi model. Manakala sub topik penganjuran majlis, para pelajar dapat memerhati secara langsung dengan menggunakan pancaindera mereka untuk melihat, memegang, mengecap, merasa dan mengalaminya secara konkrit. Menerusi sub topik temu duga, pelajar dapat memahami dengan lebih jelas tentang perkara-perkara abstrak yang mungkin akan dihadapi pada masa depan. Sub topik pengucapan awam pula membolehkan pelajar terlibat secara aktif dalam melaksanakan sesi pengucapan berdasarkan kriteria elemen-elemen komunikasi lisan dan bukan lisan. Aktiviti PdP yang diharapkan menjadi lebih menarik, para pelajar menjadi lebih ceria di samping penglibatan mereka secara aktif, kerjasama yang lebih progresif, pelajar lebih memahami untuk dihubungkan dengan pengetahuan lain, penguasaan ilmu lebih meluas disebabkan penyampaian bersumberkan dari pelbagai maklumat sekaligus menjadikan aktiviti-aktiviti sesi PdP yang lebih produktif.

Secara umumnya, dapatan kajian menunjukkan aktiviti-aktiviti pembelajaran aktif bersesuaian untuk diaplikasikan khususnya dalam amali etiket di meja makan, penganjuran majlis, sesi temu duga dan pengucapan awam. Hasil pembelajaran terhadap aktiviti-aktiviti ini juga ditaksirkan berupaya untuk mengembangkan kemahiran insaniah (generik) dari perspektif pensyarah dan para pelajar.

## 6.0 PERBINCANGAN

Penerapan EMK seperti nilai-nilai murni, KBKK, patriotisme dan Kesedaran Alam Sekitar kurang diberikan perhatian sungguhpun telah lama digariskan oleh pihak Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM. EMK ini juga seiring dengan konsep serta elemen-elemen yang terkandung dalam PdP, kemahiran insaniah atau generik serta direalisasikan ke arah PAK21. Skop kajian yang lebih meluas diperlukan sebagai alternatif dalam bidang pengajian kurikulum dan pengajaran, EMK kemahiran insaniah (*soft skills*) atau kemahiran generik serta PAK21.

Penyelidikan khusus terhadap Kemahiran PAK21 dalam kalangan guru dan pelajar perlu ditambah nilai. Misalnya, memperluaskan skop kajian seperti kepelbagaian model, pengaruh dan kesannya serta mengenal pasti tahap penguasaan kemahiran PAK21 dalam kalangan guru. Dapatan kajian terkini sarjana tempatan menjelaskan tentang model bersepadu penerapan PAK21 (Rohani, Hazri dan Mohammad Zohir, 2017); pengaruh PAK21 terhadap sikap, motivasi dan pencapaian pelajar (Ainun, Zamri, dan Wan Muna Ruzanna, 2017) serta pembinaan modal insan guru beraras tinggi (Wan Fazah dan Main Rindam, 2017).

Kajian Masa Depan (KMD) merupakan di antara strategi untuk memikiran tentang masa hadapan secara berkaedah, bermakna dan bertanggungjawab (Pusat Perkembangan Kurikulum, 2002). KMD yang diaplikasikan menerusi kertas projek dalam kurikulum tingkatan enam mempunyai persamaan berdasarkan penilaian mengikut subjek. KMD wajar diperluaskan kepada pelajar lepasan sekolah menengah bagi memantapkan nilai kebolehpasaran mereka di alam pekerjaan pada masa akan datang. Instrumen pentaksiran berasarkan rubrik dan penilaian semerta, tahap pencapaian atau penguasaan yang dinilai secara berterusan (PB) perlu ditambahbaik dari semasa ke semasa.

Malah Pendidikan Kesihatan seperti sub topik Pengurusan Stres serta EMK yang bukan sahaja tertumpu kepada kecerdasan emosi (EQ) semata-mata tetapi turut memperkasakan kecerdasan spiritual (SQ) juga perlu diberikan perhatian khusus. Selain itu, keperluan dalam mempelbagaikan bahan-bahan sumber berasaskan sains dan teknologi (S&T) serta Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) secara langsung dan tidak langsung direkayasa secara konsisten. Pendekatan pengintegrasian dan bersepadu wajar dilaksanakan dalam kalangan pendidik selaku pereka bentuk, pelaksana, pentaksir dan seterusnya menilai kurikulum bagi mempertingkatkan kemahiran pengajaran ke arah keberkesanan pembelajaran.

## 7.0 KESIMPULAN

Hasil pembelajaran (*outcome learning*) atau kemenjadian pelajar yang diaspirasikan dalam PAK21 dapat direalisasikan melalui penglibatan aktif guru dalam gaya pengajaran di samping keberkesanan aktiviti pembelajaran interaktif dalam kalangan pelajar. Matlamat dan objektif akhir PdP adalah selaras dengan FPK yang berhasrat melahirkan pelajar yang seimbang dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek. Selain itu, objektif penilaian PdP boleh ditambah baik berdasarkan kepada Model Kurikulum Tyler (Tyler, 1949; 1990). Pengintegrasian bersepadu dan penggabungjalinan EMK kemahiran insaniah (*soft skills*) memiliki hubungan yang relatif serta menepati ciri-ciri dan elemen dalam PAK21. Ternyata dengan amalan merekayasa pembudayaan penyelidikan penilaian secara berkolaborasi mampu menyumbang ke arah pembentukan modal insan celik inovasi (Asmawati, 2014; Asmawati dan Abdul Jalil; 2014). Seterusnya, usaha ini akan memantapkan lagi tahap penguasaan elemen-elemen kemahiran insaniah atau perkembangan generik dalam kurikulum holistik semasa yang seimbang dari pelbagai aspek (Asmawati dan Jamariah, 2014).

## Rujukan

- Ainun Rahmah Iberahim, Zamri Mahamod, Wan Muna Ruzanna Wan Mohamad. (2017). Pembelajaran Abad Ke-21 dan Pengaruhnya Terhadap Sikap, Motivasi dan Pencapaian Bahasa Melayu Pelajar Sekolah Menengah (21th Century Learning and the Influence of Attitude, Motivation, and Achievements Malay Language Secondary School Student), *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu – JPBPM (Malay Language Education Journal – MyLEJ)*, 7(2), 77-88. ISSN: 2180-4842
- Alison Morrison-Shetlar/Mary Marwitz. (2001). *Teaching Creatively: Ideas in Action*. Outernet: Eden Prairie.
- Asmawati Mohamad Ali. (2014). Merekayasa Pembudayaan Amalan Penyelidikan Penilaian ke Arah Pembentukan Modal Insan Celik Inovasi. *Proceeding Book International Counseling Conference and Workshop in Counseling Centre. Profesional Counselor Education Laboratory in The State University of Medan*. Medan: Penerbit Unimed Pres. ISBN : 978-602-1313-30-30-5.
- Asmawati Mohamad Ali & Abdul Jalil Borham. (2014). Membudayakan Amalan Penyelidikan dan Inovasi dalam Memperkasakan Generasi Ulul Albab. Seminar Antarabangsa Pendidikan. Indonesia: Universitas Negeri Padang. *Proceeding 2014 Education International Seminar "Strengthening Teachers & Education Personnel Competence in Scour Change"*. ISBN: 978-602-17125-6-6.
- Asmawati Mohamad Ali & Anita Mohamed. (2010). *Keperluan Memperkasakan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Kemahiran Dinamika*. Prosiding Seminar Kebangsaan Pendidikan Negara Kali Ke-4/235-248. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Asmawati Mohamad Ali & Jamariah Muhamad. (2014). *Pemantapan Kemahiran Insaniah Berperspektif Islam Dalam Kurikulum Holistik ke Arah Pembangunan Modal Insan Rabbani: Satu Penilaian*. Seminar Antarabangsa Pendidikan Guru (ICOTE 2014). Brunei: The Empire Hotel and Country Club.
- Asmawati Mohamad Ali & Mohamad Syahrul Kassim. (2012). *Cabaran Pensyarah dalam Meningkatkan Tahap Penguasaan Soft Skills Pelajar Perakaunan: Satu Kajian Kes*. IPGM International Convention in Teaching Learning and Development (ICTLD). Kuala Lumpur.
- Asmawati Mohamad Ali, Noraihan Ismail, Norizal Abdul Karim @ SAB & Anita Mohamed. (2014). *Kepelbagaian Penggunaan Alat Berfikir dalam Kurikulum Kemahiran Dinamika di KMPH: Satu Penilaian Kualitatif*. Seminar Penyelidikan Pendidikan Program Matrikulasi Peringkat Kebangsaan. Melaka: Hotel Avillion Legacy.
- E. Dale. (1954). *Audio-visual Method in Teaching*. New York: Dryden Press.
- E. Dale. (1969). *Audio-visual Method in Teaching*. 3<sup>rd</sup> Edition. New York: Dryden Press.
- Ikhsan Othman & Norila Md Salleh. (2014). *Aspek-aspek dalam Kurikulum dan Pengajaran Sekolah Rendah*. Tanjong Malim: Quantum Books.
- Ikhsan Othman & Rohizani Yaakub. (2010). Aplikasi Teori Kecerdasan Pelbagai dalam Pelaksanaan Kurikulum. *Asia Pasific Journal of Educators and Education*, Vol. 25: 21 – 32.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM 2013 – 2025)*.
- Passe, J. (1999). *Elementary school curriculum (2<sup>nd</sup> Edition)*. Boston: McGraw Hill.
- Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM 2013-2025). Kementerian Pendidikan Malaysia (2012).
- Panduan Pengajaran dan Pembelajaran Pensyarah Kolej-Kolej Matrikulasi KPM. Kemahiran Dinamika WD011 & WD021. (2015). Bahagian Matrikulasi Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Rohani Arbaa, Hazri Jamil & Mohammad Zohir Ahmad. (2017). Model Bersepadu Penerapan Kemahiran Abad ke-21 dalam Pengajaran dan Pembelajaran Integrated Model of Infusing 21st Century Skills in Teaching and Learning *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 42(1), 1-11.
- Silberman, Mel. (1996). *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Boston: Ally and Bacon.
- Sulaiman Ngah Razali. (2002). *Pedagogi: Teori dan Praktikal*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Thomas A. Angelo/K. Patricia Cross. (1993). *Classroom Assessment Techniques*. 2<sup>nd</sup> Edition. San Francisco: Jossey-Bass
- Tyler, R. W. (1949). *Basic principles of curriculum and instruction*. Chicago: University of Chicago Press.
- Tyler, R. W. (1990). Reporting evaluation of learning outcome. *The International Encyclopedia of Education Evaluation*. Oxford: Pergamon Press.
- Tyler, R.W. (1992). *Prinsip Asas kurikulum dan Pengajaran*. Terjemahan Kamaruddin Hussin dan Hazil Abdul Hamid. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.



VanGundy. (2005). *101 Activities for Teaching Creativity and Problem Solving*. San Francisco: Pfeiffer.

Wan Fazah Wan Ahmad & Main Rindam. Pendidikan Abad Ke 21: Peranan Bina Insan Guru (BIG) dalam Menyediakan Guru Beraras Tinggi. [upa.ipgkda.edu.my/wp-content/uploads/2017/.../PAK21-KPM](http://upa.ipgkda.edu.my/wp-content/uploads/2017/.../PAK21-KPM).

Watkins, Ryan. (2005). *75 e-Learning Activities: Making Online Learning Interactive*. San Francisco: Pfeiffer.